## Базовые ходы

Базовые ходы доступны всем персонажам.

### Противостоять опасности

Когда ты ***противостоишь опасности*** или делаешь то, что начал, несмотря на опасность, действуй+круто. На 10+ ты это делаешь. На 7-9 ты содрогаешься, колеблешься или медлишь: МЦ может предложить тебе худший исход, тяжелую цену или отвратный выбор. В любом случае, если ты хочешь бороться в ответ, теперь ты в бою. При провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ ты выше этой опасности. Ты делаешь то, что собирался и МЦ должен предложить тебе лучший исход, истинную красоту, вдохновение или мгновение славы.

### Угрожать

Когда ты ***угрожаешь кому-то***, четко объясни, чего ты от него хочешь и что ты с ним сделаешь. Действуй+жестко. На 10+ он должен выбрать:

- *противостоять тебе и испытать на себе последствия*
- *сдаться и сделать то, что ты хочешь*

На 7-9 он может выбрать 1 из вариантов выше или 1 из вариантов ниже:

- *позволить тебе пройти без помех*
- *надежно укрыться*
- *отдать тебе то, что, как он думает, ты хочешь или сказать то, что ты хочешь слышать*
- *спокойно отступить, держа руки на виду*

… и ты вполне можешь дать ему понять, что он неверно тебя оценил.
При провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+, если он не подчиняется и не делает то, что ты хочешь, ты выбираешь:

- *Обезвредить, обезоружить или захватить его.*
- *Унизить его, прежде чем нанести урон за вычетом брони.*
- *Убить его на месте.*

### Внезапно напасть

Когда ты ***атакуешь кого-то не подозревающего или беспомощного***, спроси МЦ, можешь ли ты промахнуться. Если можешь, считай что угрожаешь, но твоя жертва не может выбрать сдаться и сделать то, что ты хочешь. Если не можешь - просто нанеси урон за вычетом брони.

### Вступить в бой

Когда ты ***вступаешь в бой***, введи в игру боевые ходы.

**Улучшенный:** во всех боевых ходах, которые позволяют выбрать варианты, на 12+ ты выбираешь +1 вариант.

### Соблазнить или манипулировать

Когда ты ***пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им***, скажи ему, чего ты хочешь и действуй+пылко. В случае персонажа МЦ: при успехе он просит, чтобы ты сначала что-то пообещал и делает, если ты обещаешь. На 10+ ты сам можешь решить, исполнять тебе потом обещание или нет. На 7-9 сначала ему нужны четкие гарантии прямо сейчас. В случае персонажа игрока: на 10+ - и то и другое. На 7-9 выбери 1:

- *если он это делает,он отмечает опыт*
- *если он отказывается, убери одно подчеркивание с его характеристики до конца встречи*

Что делать потом - решать ему.
При провале, персонаж ли это игрока или МЦ, все равно готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+, и только если это персонаж МЦ, он это делает и, кроме того, ты целиком и полностью завоевываешь его доверие. Скажи МЦ убрать его тип угрозы и сделать его союзником. Выбери 1:

- *Союзник: друг*
- *Союзник: правая рука*
- *Союзник: защитник*
- *Союзник: любимый*
- *Союзник: представитель*
- *Союзник: приближенный*

### Оценить ситуацию

Когда ты ***оцениваешь напряженную ситуацию***, действуй+умно. При успехе, можешь задать МЦ вопросы. Когда ты действуешь в соответствие с ответами, получи +1. На 10+ задай 3. На 7-9 задай 1:

- *каков для меня наилучший путь к отступлению/способ войти/способ обойти?*
- *какой враг для меня наиболее уязвим?*
- *какой враг представляет наибольшую угрозу?*
- *чего мне следует опасаться?*
- *каково истинное положение моего врага?*
- *кто здесь все контролирует?*

При провале все равно задай 1, но готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ задай любые 3 вопроса, какие захочешь.

### Оценить человека

Когда ты ***оцениваешь человека*** во время напряженного общения, действуй+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 получи 1 шанс. Общаясь с ним, трать шансы 1 к 1, чтобы задавать его игроку следующие вопросы:

- *говорит ли твой персонаж правду?*
- *что твой персонаж на самом деле чувствует?*
- *что твой персонаж намерен делать?*
- *что твой хочет, чтобы я сделал?*
- *как я могу заставить твоего персонажа ___?*

При провале все равно задай 1, но готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ получи запас 3, но трать его 1 к 1, чтобы задать любые вопросы, какие захочешь.

### Протянуться в вихрь

Когда ты ***протягиваешься в мировой вихрь***, действуй+жутко. При успехе МЦ скажет тебе что-то новое и интересное о текущей ситуации и может задать пару вопросов; ответь на них. На 10+ МЦ опишет все подробно. На 7-9 МЦ опишет определенные впечатления. Если ты уже знаешь все, что можно знать, МЦ так тебе и скажет. Про провале готовься к худшему.

**Улучшенный:** на 12+ ты дотягиваешься через мировой вихрь к тому, что за ним.

### Помочь или помещать

Когда ты ***помогаешь или мешаешь*** кому-то, кто делает бросок, учти+историю. На 10+ он получает +2 (помощь) или -2 (помеха). На 7-9 он получает +1 (помощь) или -1 (помеха). При провале готовься к худшему.

### Конец встречи

***В конце каждой встречи*** выбери персонажа, который знает тебя лучше, чем знал раньше. Если таких больше одного, выбери, кого захочешь. Скажи его игроку добавить +1 к истории с тобой на его листе. Если это доводит историю до +4, он сбрасывает ее до +1 (а значит отмечает опыт). Если никто не узнал тебя лучше, выбери того, кто не знает тебя так хорошо, как ему казалось или просто выбери, кого захочешь. Скажи его игроку получить -1 к истории с тобой на его листе. Если это доводит историю до -3, он сбрасывает ее до 0 (а значит отмечает опыт).

## УРОН И ЛЕЧЕНИЕ

***Определение урона:***

- *Если ты сражаешься без оружия, ты наносишь 1 урон.*
- *Если ты сражаешься с оружием, в пределах его дистанции, ты наносишь 2 урона.*
- *Если ты сражаешься в ситуации, когда твое оружие смертоносно, ты наносишь 3 урона.*
- *Вычитай свою броню из нанесенного тебе урона.*

***Дистанции:***

Оружие имеет три возможных дистанции: *дальнее, метательное* и *ближнее*. Если в описании оружия оно не обозначено как *дальнее* или *метательное*, значите оно *ближнее*.

Оружие невозможно использовать за пределами его дистанции. Однако, дистанции перекрывают друг друга: самая близкая часть *дальней* дистанции перекрывает самую дальнюю часть *метательной*, а самая близкая часть *метательной* - самую дальнюю часть *ближней*.

Многие виды *ближнего* оружия особенно смертоносны на определенном расстоянии. А именно: *в поле* (самое большое расстояние, требует наибольшей свободы передвижения), *рукопашная, теснота, борьба, близость*. Если два бойца никак не ограничены в своих движениях, тот, чье оружие предназначено для самого большого расстояния выбирает расстояние ведения боя. Если твой враг пользуется преимуществом расстояния против тебя, ты можешь изменить расстояние ведения боя только если у тебя есть возможность ограничить передвижение врага.

***Расстояния:***

- *В поле* это когда ты можешь бегать, прыгать и размахивать оружием без всяких ограничений в любом направлении. Пример: в чистом поле, на дороге, на просторном дворе.
- *Рукопашная* это когда ты можешь свободно наступать и отступать, но не кружить вокруг противника или бежать в любом направлении. Пример: в лесу, на мосту, в широком коридоре.
- *Теснота* это когда ты ограничен в подвижности и у тебя нет места или возможности броситься в атаку или отступить. Пример: в лодке, в маленькой комнате, в узком коридоре.
- *Борьба* это когда ты хватаешь своего противника, удерживаешь его и борешься с ним.
- *Близость* это когда враг в твоей полной власти и совсем не может двигаться.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

По умолчанию ходы урона и лечения используются в игре. В определенных случаях МЦ может решить их игнорировать.

Этот ход необычен тем, что успех в нем это плохо для игрока, а провал хорошо:

Когда ты ***получаешь урон***, учти+урон, который получил (за вычетом брони, если есть). На 10+ МЦ может выбрать 1:

- *ты выведен из строя: без сознания, в ловушке, в ступоре или в панике*
- *все хуже,чем казалось: получи еще 1урон*
- *выбери 2 из списка на 7–9, ниже*

На 7–9 МЦ может выбрать 1:

- *ты теряешь равновесие*
- *ты отпускаешь то, чтодержал*
- *ты теряешь из виду кого-то или что-то, за кем следил*
- *ты не замечаешь чего-то важного*

При провале МЦ все равно может выбрать что-то из списка на 7–9 выше. Однако, если он так делает, это засчитывается вместо части полученного тобой урона, так что ты получаешь -1урон.

## НАНЕСЕНИЕ УРОНА

Когда ты ***наносишь урон персонажу другого игрока***, этот персонаж получает +1истории с тобой (в его буклете) за каждый сегмент нанесенного тобой урона. Если это доводит его историю с тобой до +4, он сбрасывает ее до +1 и отмечает опыт.

## ЛЕЧЕНИЕ УРОНА

Когда ты ***лечишь урон персонажа другого игрока***, ты получаешь +1истории с ним (в твоем буклете) за каждый сегмент вылеченного тобой урона. Если это доводит твою историю с ним до +4, ты сбрасываешь ее до +1 и отмечаешь опыт.

## ХОДЫ ДОСТАТКА

По умолчанию ходы достатка доступны персонажам, но МЦ может ограничить их использование в каждом конкретном случае.

Когда ты ***даёшь кому-то монет или добра на 1 достаток*** с определёнными условиями, считается, будто ты манипулировал им и выбросил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, есть ли это на продажу, действуй+умно. На 10+, да, ты это нашел. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- *это стоит на 1 достаток дороже, чем ты думал;*
- *этого нет в открытой продаже, но ты нашел кого-то, кто может сказать, у кого это купить;*
- *этого нет в открытой продаже, но ты нашел кого-то, кто недавно это продал и может согласиться свести тебя с тем, кто это купил*
- *этого нет в открытой продаже, но ты нашел что-то похожее. Это тебе подойдет?*

Когда ты ***даешь понять, что чего-то хочешь*** и готов заплатить, чтобы ускорить дело, учти+достаток, который потратил (макс +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень неприятных условиях.

## ОЗАРЕНИЕ

*По умолчанию доступа к озарению ни у кого нет, но его может получить пророк или жрец.*

Когда ты обращаешься к персонажу МЦ в поисках ***озарения***, спроси, что, на его взгляд, тебе лучше всего делать, и МЦ тебе ответит. Если ты следуешь предложенной линии поведения, получи +1 ко всем броскам, которые будешь в ходе этого делать. Если ты следуешь этой линии поведения, но не достигаешь своих целей, ты отмечаешь опыт.

## ПОГРУЖЕНИЕ

*По умолчанию доступа к погружению нет ни у кого, но его могут дать последователи пророка или святилище мистика.*

Когда ты ***погружаешься*** в мировой вихрь в окружении своих последователей или в своей святилище, действуй+жутко. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться только пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет излучать нестабильность. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без излучения.*

При провале что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоим последователям или святилищу.

## Боевые ходы

Все боевые ходы доступны всем персонажам.

## Поединок

Когда ты ***вступаешь с кем-то в поединок***, не давая пощады, обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ оба варианта. На 7-9 выбери 1. При провале твой противник выбирает 1 против тебя:

- *ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)*
- *ты получаешь мало урона (-1 урон)*

Обменявшись уроном, вы оба делаете выбор. Прими решение, не зная выбора другого. Если вы оба хотите закончить бой, бой немедленно заканчивается. Если вы оба хотите продолжать бой, он продолжается и ты должен снова сделать этот ход. Если один из вас хочет закончить бой, а другой хочет продолжать, то первый должен бежать или отдаться на милость второго.

## Хаотичная бойня

Когда ты ***участвуешь в хаотичной бойне***, где каждый сам за себя, все участники получают урон за вычетом брони, как одна банда, наносящая урон сама себе. Но сначала действуй+круто. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- *Ты можешь избежать урона*
- *Ты можешь защитить другого персонажа от урона*
- *Ты усиливаешь хаос. Все участники боя наносят и получают +1 урон*
- *Ты утихомириваешь хаос. Все участники боя наносят и получают -1 урон*
- *Ты можешь предпринять одно короткое действие, без помех и, возможно, незаметно*

## Атаковать защищенную позицию

Чтобы ***атаковать защищенную позицию*** обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- *Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)*
- *Ты получаешь мало урона (-1 урон)*
- *Ты прорываешься к позиции врага*
- *Ты заставляешь врага отступить*

## Захватить силой что-то ценное

Чтобы ***захватить силой что-то ценное***, обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- *Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)*
- *Ты получаешь мало урона (-1 урон)*
- *Ты определенно и несомненно это захватил*
- *Оно в безопасности и не повреждено в бою*

## Защитить что-то, чем владеешь

Чтобы ***защитить что-то, чем владеешь*** обменяйтесь уроном, но сначала действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- *Ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)*
- *Ты получаешь мало урона (-1 урон)*
- *Ты решительно удерживаешь его от захвата противником*
- *Ты впечатляешь, повергаешь в смятение или пугаешь врага*

## Сдержать врага

Когда ты ***сражаешься, чтобы сдержать врага***, действуй+жестко. На 10+ выбери 3. На 7-9 выбери 2. При провале выбери 1:

- *Ты даешь одному союзнику возможность двигаться или свободно действовать*
- *Ты даешь персонажу другого игрока +1 вариант выбора к его боевому ходу*
- *Ты лишаешь врага возможности двигаться или свободно действовать (Персонаж игрока может все равно действовать под огнем)*
- *Ты стреляешь наудачу, нанося урон врагу в пределах досягаемости*

## Встать на защиту

Когда ты ***встаешь на защиту союзника***, действуй+круто. При успехе, если кто-то атакует твоего союзника или мешает ему, ты атакуешь его и наносишь урон. На 10+ выбери 1:

*… и ты наносишь урон до того как он атакует или помешает*
*… и ты наносишь ужасающий урон (+1 урон)*

При провале ты можешь предупредить союзника, но не атаковать врага.

## Быть начеку

Когда ты ***начеку и готов тому, что приближается***, действуй+умно. На 10+ получи 3 шанса. На 7-9 получи 2. При провале получи 1. Во время боя трать шансы 1 к 1, чтобы спросить МЦ, что сейчас будет и выбрать 1:

- *Направить внимание союзного персонажа игрока на врага. Если он сделает боевой ход против врага, он получит +1 вариант выбора к его боевому ходу*
- *Дать союзному персонажу игрока приказ, указание или совет. Если он послушается, он получит +1 к броску ко всем броскам, которые при этом совершает*
- *Направить внимание любого союзника на врага. Если он атакует врага, он нанесет +1 урон*
- *Привлечь внимание любого союзника к опасности. Он получит -1 урон от этой опасности*

## Наживить ловушку

Когда ***ты приманка*** действуй+круто. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- *ты заманиваешь добычу прямо в ловушку. Иначе она только приближается*
- *твоя добыча тебя не подозревает. Иначе она осторожна и бдительна*
- *ты не подставляешься под лишний риск. Иначе любой нанесенный тебе добычей урон будет увеличен на +1.*

При провале МЦ выберет 1 за тебя.

## Охотиться на добычу

Когда ***ты кошка***, действуй+круто. При успехе, ты поймал добычу. На 10+ ты сначала загнал ее в место на свой выбор, скажи куда. На 7-9 тебе пришлось последовать за ней туда, куда она хотела; она скажет куда. При провале добыча ускользает.

## Сбежать от охотника

Когда ***ты мышка*** действуй+круто. На 10+ ты сбегаешь, а охотник остается и продолжает охотиться. На 7-9 охотник тебя ловит, но только когда ты заводишь его в место на свой выбор, скажи куда. При провале охотник тебя ловит и МЦ скажет где именно.

## Изменить правила

Когда ***ты не знаешь кошка ты или мышка*** действуй+умно. При успехе ты решаешь кто ты. На 10+ дополнительно получи +1 к следующему броску. При провале ты мышка.

## Ходы конного боя

### Оторваться или догнать другого всадника

Когда ты ***пытаешься оторваться или догнать другого всадника*** действуй+круто и модифицируй бросок относительной скоростью ваших верховых животных. На 10+ ты отрываешься и уходишь или догоняешь и сближаешься. На 7-9, выбери 1:

- *ты оторвался и ушел, но твое животное получило 1 бб урон от напряжения. Или ты догнал их, но твое животное также получило 1 бб урон.*
- *ты не сбежал, но можешь остановиться там, где захочешь. Или ты не догнал его, но можешь загнать туда, куда хочешь.*
- *он догнал тебя, но его животное получило 1 бб урон от напряжения. Или они оторвались от тебя, но его животное также получило 1 бб урон.*

При провале твой противник выбирает 1 против тебя.

### Преодолеть бездорожье

Когда ты ***преодолеваешь бездорожье*** действуй+круто и прибавь силу своего верхового животного. На 10+ ты промчишься насквозь без последствий. На 7-9 выбери 1:

- *ты замедляешься и аккуратно выбираешь дорогу*
- *ты не сбавляешь скорости и животное получает урон за вычетом брони*
- *ты приходится вернуться или попробовать найти другую дорогу*

При провале МЦ выберет 1 за тебя; другие варианты невозможны.

### Вскочить на движущееся животное

Чтобы ***вскочить на движущееся животное*** действуй+круто и вычти его скорость. На 10+ ты на нем и все выглядело будто это очень легко. Получи +1 к следующему броску. На 7-9 ты на нем, но в плохом положении и точно не его не контролируешь. При провале МЦ выбирает: ты цепляешься за жизнь или ты упал и всего тебе хорошего.

### Оттолкнуть другого всадника

Когда ты ***отталкиваешь другого всадника*** действуй+круто. При успехе ты отталкиваешь его в сторону. На 10+ ты также заставляешь его двигаться в определенном направлении, вынуждаешь отстать или он теряет устойчивость в седле. При провале он отталкивает тебя.

### Выбить из седла

Чтобы выбить всадника из седла нанеси 1 и более урона и объяви, что выбиваешь его из седла. Он может решить остаться в седле, но при этом получает +1 урон.

## Достаток и образ жизни

*В начале встречи потрать 1, 2 или 3 достатка на свой образ жизни. Если не можешь или не хочешь, скажи об этом МЦ и ответь на его вопросы.*

Представь себе четыре возможных образа жизни во прахе павших империй. Первый самый типичный: ты ешь то, что едят люди вокруг тебя, носишь то, что они носят и спишь там, где они спят. Потрать 1 достаток в начале встречи, чтобы так жить.

Следующий вариант лучше: ты ешь первым и ешь самое лучшее, будучи почетным гостем, уважаемым лидером и опасным чужаком. Твоя одежда лучше, чем у большинства людей вокруг и ты спишь в лучших условиях, чем они, с большим комфортом. Потрать 2 достатка в начале встречи, чтобы так жить.

Следующий вариант еще лучше: ты ешь не лучшую, еду, что у них есть, а самую лучшую, свою собственную, которую тебе готовят специальные слуги из ингредиентов, недоступных окружающим тебя людям. Ты носишь одежду, которую они даже никогда не видел; одеяния достойные королей и королев. Ты спишь в роскоши. Потрать 3 достатка в начале встречи, чтобы так жить.

А последний хуже всех: ты голодаешь, одет в лохмотья, в отчаянии, умираешь от голода и жажды, от холода или жары. Именно так должно быть, если ты потратил 0 достатка в начале встречи и, возможно, так и будет. Но сначала ответь на вопросы МЦ.

МЦ, начни с вопроса: "тогда, кто заплатить 1 достаток, чтобы _____ остался жив?"

Если кто-то согласен, отлично. Пусть обсудят, подарок это, долг или какой-то обмен.

Ну а если никто не вызвался, выбери:

- *Выбери персонажа МЦ, который его обеспечит. Сообщи игроку об этом и спроси, примет ли персонаж покровительство. Вероятно, тут не обойдется без условий.*
- *Спроси его "ну и кто же, по твоему, должен платить за тебя? Как ты планируешь к нему по этому поводу обратиться?" Отыграйте это кратко или подробно.*
- *Дай ему возможность заработать себе на жизнь, пока все еще не совсем плохо. Спроси, что он собирается делать и для кого или сам выбери персонажа МЦ и предложи работу от его имени.*
- *Или же он в конце концов и правда голодает и в отчаянном положении. Нанеси урон, отними его вещи. Опиши ему обстоятельства и спроси, что он делает.*

Кто-то должен заплатить за него или ему будет не на что жить.

***Как заработать себе на жизнь***

Обрабатывая землю можно заработать 1 достаток.

Другая работа должна приносить 2–4 достатка, в зависимости от того, насколько она тяжела и насколько хорошо ты ее выполняешь. Рассчитывай на 3 достатка, будь рад 4 и будь недоволен 2.

Когда ты работаешь, МЦ решает:

- *МЦ быстро и кратко описывает твою работу.*
- *Вы отыгрываете, как ты работаешь, делая ходы и ведя игру как обычно.*
- *Сделай один ход или небольшой снежный ком ходов, чтобы понять, как все прошло.*

Потом МЦ скажет, сколько тебе заплатили.